DIE SPIELBANKEN,

zu Grunde gerichtet durch die Spieler,

oder:

Die Kunst, jede Bank zu sprengen und mit dem kleinsten Einsatz die höchsten Gewinne zu erzielen.

Nebst einer Wahrscheinlichkeits-Berechnung, in jeder bei der Spielbank zugebrachten Stunde circa 500 Thaler zu gewinnen.

Aus den hinterlassenen Papieren

des

Russischen Fürsten von S.**

Eduard Bloch.

Firma: L. Lassar's Buchhandlung.

Berlin, Brüderstrasse No. 2.

Einleitung.

Der Verfasser ist kein Spieler. Und wäre er es gewesen, so hätten ihn die durch das Spiel veranlassten schrecklichen Catastrophen, deren Zeuge er war, sicherlich von dieser traurigen und furchtbaren Passion geheilt.

Unglücklicherweise lassen sich wie überall, so auch in Deutschland sehr wenige Leute durch fremdes Unglück bessern. Dies beweist wohl der Umstand, dass wenn die grosse Menge auch von der Pest des Spiels geschützt ist, so sucht doch noch in jeder Saison eine grosse Anzahl des feinen Publikums die *grünen Tische* auf und ein Jeder von uns weiss, welche ungeheuren Summen bereits in den deutschen Kursälen verspielt worden.

Es ist daher für jeden braven Mann eine Ehrensache, ein *Recht* und eine *Pflicht*, durch *alle nur möglichen Mittel*

Höhlen, die eine Schande für das neunzehnte Jahrhundert sind, zu zerstören.

Vergebens ist bis jetzt Alles aufgeboten, um das zu erreichen; was aber keinem gelang, ist uns gelungen und wir zögern nicht, die Resultate unserer Forschungen hier zu veröffentlichen.

Jedermann weiss, dass die öffentlichen Spielhäuser am meisten diejenigen Leute fürchten, welche, nachdem sie das Wenige, was sie besassen, am grünen Tisch vergeudet hatten, sich im Guten oder Bösen zu Pensionairen desselben, und es sich zur Regel machen, *wenig auf einmal zu gewinnen, um es ganz sicher zu gewinnen.*

Dies ist so wahr, dass man in allen deutschen Spielhöllen eine gewisse Zahl in den Letzteren alt gewordener Menschen kennt, *deren Art zu spielen, wenn sie sich ausbreitete, von sehr traurigen Folgen sein würde,* und die durch eine ihnen von den Spielunternehmern und Pächtern gezahlte bescheidene Pension vom Publicum sorgfältig fern gehalten werden.

Sicher zu gewinnen, indem man wenig auf einmal setzt, das ist das Mittel, das wir hier zur Disposition eines Jeden stellen.

Indem wir die Weise angeben, *stets*, oder beinahe *stets zu gewinnen*, hoffen wir, dass die Spielhöllen der grossen, durch unsere Veröffentlichung ihnen zugefügten Verluste satt, dahin kommen werden, freiwillig ihre verabscheuungswerthen Salons zu schliessen.

Um dahin zu gelangen, bedarf es nur einiger hundert Spieler, *die sich damit begnügen, täglich einige tausend Thaler zu gewinnen.*

Dies ist der Zweck unserer Schrift.

Wäre es möglich, dass die Veröffentlichung dieses Schriftchens die Spielpächter erschreckt und sie zwingt, sich vor der öffentlichen Reprobation zurükzuziehen, ehe sie sich den letzten Thaler im Spiel abnehmen lassen, so wäre unser Zweck wirklich und vollständig erreicht. Wir hätten Niemand ruinirt und eine Anzahl von Familien gerettet, deren Dankbarkeit wir nicht einmal beanspruchten.

Noch ein letztes Wort.

Wäre der Verfasser nicht so uninteressirt, wie er es wirklich ist, so würde er weit entfernt, diese wenigen Blätter zu veröffentlichen, sich ihren unschätzbaren Inhalt allein zu Nutze gemacht haben.

Unsere Motive sind hinreichend erklärt und wir gehen deshalb zur Sache selbst über.

Wir halten jede Combination für unmöglich, und zwar für *absolut* unmöglich, welche es auch immer sein mag, deren Gegenstand die *Hoffnung* ist, *irgend welchen* Gewinn im **Trente et quarante,** im **Rouge et noir, pair und impair** zu machen.

Der Spieler erscheint uns in diesem Falle — man verzeihe uns den Vergleich — wie einer jener armen *Bauern*, dem man, nach Inhalt der Chroniken, als seltene Ausnahme das Recht verstattete, zum Gottesurtheil gegen einen *Edelmann* seine Zuflucht nehmen zu dürfen.

Der *Bauer* hatte nur einen Stock; sein auf allen Seiten gepanzerter Gegner hatte, ausser seiner Lanze, die ihm erlaubte, *in der Entfernung zu tödten*, das ganze vollständige Arsenal damaliger Waffen.

Hier ist der Bauer, der *Spieler* und der Ritter, der diesen *ungleichen Kampf* acceptirt, ist die *Spielbank*.

Hier in der That erwartet der Spieler Alles vom Zufall.

Was er auch aufstellen mag, er ist im Voraus sicher, zu verlieren, denn er hat keine solide Basis, auf die er seine *Wahrscheinlichkeitsberechnungen* stützt.

Geöffnete Exemplare werden durchaus nicht zurückgenommen!

Da man sich durch Lesung der ersten Seiten von der Art und Weise der Anleitung, welche in diesem Werkchen gegeben ist, hinreichend zu überzeugen vermag, so können geöffnete Exemplare unter keinen Umständen zurückgenommen werden.

Die Verlagshandlung.

Dasselbe ist nicht mit dem **Roulette** der Fall, wo, wie *ungeheuer* auch immer die dem Banquier *gesicherten Vortheile* sein mögen, es doch möglich ist, sie, so zu sagen, in permanenter Weise zu contrebalanciren.

Und zwar folgendermassen:

1. Indem man sechs Nummern auf einmal spielt, von den sechs und dreissigen, aus denen das Roulette besteht. [a]

2. Indem man das Benefiz eines jeden Coups limitirt, *um die Zahl der Coups zu vermehren, über die der Spieler mit einer ganz kleinen Summe verfügt.*

3. Indem der Spieler das Mittel erhält, jedesmal wo er gewinnt, *die vorher verlorenen Einsätze wieder zu bekommen* und ausserdem noch ein Benefiz, *dessen Betrag er im Voraus weiss.*

Der Verfasser hat dies System *während sechs Wochen täglich zwei Stunden hindurch experimentirt.*

---

a) Indem man seinen Einsatz auf eine Nummer setzt, würde man, wenn sie heraus kommt, den Einsatz 36 mal gewinnen.

Indem man sechs Nummern auf einmal spielt, kann man nur 6 mal den Einsatz gewinnen; aber die günstige Chance anstatt wie 1 zu 36 zu sein, wird auch wie 1 zu 6.

Der Durchschnitt der *nach einander folgenden Verluste* blieb immer zwischen dem fünften und sechsten Coup.

Die beiden längsten Verlustserien, die er bemerkt hat, (die Nullen mit einbegriffen) waren, die eine von vierzehn, die andere von zweiundzwanzig *hinter einander folgenden* Verlusten.

Ueber diese letzte Zahl gingen sie niemals hinweg, und haben *mithin niemals* den sechsunddreissigsten Coup erreicht.

Obgleich von einer solchen Seltenheit, dass man ihn als *fabelhaft betrachten* kann, ist der Fall, den sechsunddreissigsten Coup zu übertreffen, indess möglich, aber in einem Kampfe wie dieser, was will da eine Niederlage nach tausend Siegen bedeuten! [a])

Wie dem auch sein möge, der Verfasser kann den

---

a) Um dem *furchtsamen* Leser in dieser Beziehung alle Furcht zu nehmen, rathen wir ihm, zwei Totaleinsätze anstatt eines auszusetzen.

Will der Zufall, dass er den ersten verliert, so kann er gewiss sein, *dass dieselben Coupsserien sich nicht zweimal darbieten werden,* und dass er sich mit der zweiten bald genug im Gewinn befinden wird.

Leser nicht eindringlich genug auffordern, gegen sich selbst auf der Hut zu sein.

Zwei Dinge sind durchaus nothwendig, um auf den Kampfplatz zu treten:

Zuerst, eine mit der angegebenen Summe gefüllte Börse.

Zweitens, eine *unbeugsame* Willenskraft und an welcher jedes *Veränderungsgelüst in dem angegebenen Spiele* zerschellt,

So kann man, indem man sich wirklich und einträglich *amüsirt*, zu einem ernsten und moralischen Zwecke beitragen; handelt man anders, *so ist man seines Ruins gewiss*.

Der Verfasser fordert endlich diejenigen, welche dies Büchlein in der Praxis anwenden wollen, auf, *es in stummer Weise vor einem in Thätigkeit begriffenen Roulette zu experimentiren*.

Sie werden sich so in einer oder zwei Sitzungen von einer Viertelstunde und *bevor sie ihre Börsen öffnen*, die Gewohnheit der Lectüre des Tableau und die *Sicherheit* aneignen, welche dies ihnen *einflössen muss*, damit sie ohne *alle Befürchtungen* spielen können.

Allgemeine Regeln,

die der Spieler nie ausser Acht lassen darf.

---

§. 1.

Der Spieler muss stets mit dem vollen nothwendigen Einsatz zu den 36 Coups versehen sein.

Er muss unter anderem immer kleine Münze in genügender Quantität bei sich haben, um *schnell* seinen Einsatz machen zu können.

Anmerkung. Indem er dies System befolgt, wird er es vermeiden, den Bankier um kleine Münze bitten zu müssen, zumal er auf dessen Gefälligkeit eben nicht rechnen kann. Er wird ferner jeden Irrthum in der Berechnung dieser Münze vermeiden, ebenso die Zänkereien, welche leicht herbeigeführt werden und welche die Folge dieser Irrthümer sein können.

Ein Spieler kann vollkommen allein spielen, allein wir würden es, besonders für Anfänger, doch vorziehen,

zu Zweien zu spielen. Während der Eine von ihnen spielt und das Spiel überwacht, bereitet der Andere den Einsatz für das folgende Spiel vor, gerade als hätten sie es als Prinzip angenommen, dass sie in jedem Spiel nothwendiger Weise verlieren müssten.

Ist der Coup gewonnen, so hat der mit der Vorbereitung des Einsatzes betraute Compagnon nichts weiter zu thun, als den abgezählten Einsatz einzustecken und ihn gegen das *einzige Geldstück*, das den Einsatz des *ersten Coups* bildet, einzuwechseln.

In dieser Weise vermeidet man jeden Irrthum und man läuft nie Gefahr, einen Coup vorübergehen zu lassen, den man vielleicht gewinnen kann.

§. 2.

Der Spieler muss niemals den angegebenen Einsatz *weder verringern, noch erhöhen.*

Anmerkung. Indem man den Einsatz erhöht oder verringert, bricht man das Gleichgewicht aller seiner Berechnungen, und das Spiel wird von da ab nur ein Spiel des Zufalls, bei dem man im Voraus überzeugt sein kann, *dass man seine ganzen Einsätze verliert.*

§. 3.

Ist der Coup verloren, so muss der Spieler *den für den folgenden Coup angegebenen Einsatz* hinlegen.

Anmerkung. Die vorstehende Anmerkung (§. 2.) weist genügend die Gefahr nach, die man läuft, wenn man nicht *buchstäblich* die Vorschriften dieses §. befolgt.

§. 4.

Ist der Coup gewonnen, *gleichviel nach welcher Serie von Verlusten*, anstatt durch die Nummer des Einsatzes fortzufahren, die der folgt, welche soeben gewonnen hat, muss man *immer* wieder den *ersten Einsatz* anfangen.

Anmerkung. Ganz abgesehen von der in der Anmerkung des §. 2 angegebenen Gefahr, würde man auch, handelte man anders, die Tollheit begehen, *mit einem Male eine Summe zu opfern*, die hingereicht hätte, um zu *spielen* und *mehrere Male zu gewinnen*.

Man wird ferner bemerken, dass die drei ersten hiernach angegebenen Coups, *und die mit den schwächsten Einsatz gespielt wurden*, diejenigen sind, *die am meisten Gewinn gewähren*.

§. 5.

Da der Spieler, *besonders wenn er allein ist,* seine ganze Klarheit des Geistes nöthig hat, so muss er sich beim nächsten Gewinn zurückziehen, *sowie er sich ermüdet fühlt.*

Er muss gleichfalls einhalten oder sich beim nächsten Gewinn zurückziehen, so wie er bemerkt, dass die günstige Chance *sich in zu langen Zwischenräumen* darbietet.

§. 6.

Indem er niemals von dem ihm hier vorgezeichneten Weg abweicht, kann ein Spieler, der Herr über sich selbst ist, durchschnittlich in einer Stunde mit dem hier angefügten Tableau, das einen Einsatz von 4000 Thaler erfordert fünfhundert Thaler gewinnen.

Abbildung des Tableaus mit 36 Nummern,
wie sie auf dem grünen Tische sich befinden.

	1	2	3	
1. Linie . .				. . Linie 1.
	4	5	6	
2.				. . . . . . 2.
	7	8	9	
3.				. . . . . . 3.
	10	11	12	
4.				. . . . . . 4.
	13	14	15	
5.				. . . . . . 5.
	16	17	18	
6.				. . . . . . 6.
	19	20	21	
7.				. . . . . . 7.
	22	23	24	
8.				. . . . . . 8.
	25	26	27	
9.				. . . . . . 9.
	28	29	30	
10.				. . . . . . 10.
	31	32	33	
11. u. letzte				. . . . . . 11.
	34	35	36	

Anm. Der moralische Zweck unsers Büchleins hat uns ein Gesetz daraus gemacht, hier nur die Zahlen anzugeben, auf denen unser System beruht. Wer sich *zu ruiniren* wünscht, findet die übrigen Angaben in den „*Manuele de jeu*."

Tableau mit Bezug auf das vorher citirte Beispiel.

Spieler links.

1. Linie.	7. Coup.
2. „	8. „ &c.
3. „	....
4. „	....
5. „	....
6. „	1. Coup.
7. „	2. „
8. „	3. „
9. „	4. „
10. „	5. „
11. „	6. „



Spieler rechts.

5. Coup.	1. Linie.
4. „	2. „
3. „	3. „
2. „	4. „
1. „	5. „
....	6. „
....	7. „
....	8. „
8. Cp. &c.	9. „
7. Coup.	10. „
6. „	11. „

A. u. B. zeigen die Linien an, auf die die Einsätze stets gelegt werden müssen.

● zeigt die Stelle der Linie A und B an, wohin man den Einsatz legen muss.

Art und Weise des Spiels auf dem grünen Tisch eines Roulette.

Der Spieler legt seinen Einsatz auf die eine der beiden Linien *A* oder *B*, je nachdem er sich auf der einen oder andern Seite des Tisches befindet.

Da es häufig vorkommt, dass dieselbe Nummer zweimal hinter einander herauskommt, so spielt man lieber seinen *ersten Eingangscoup*, auf einer der Linien, welche die letzte gewinnende Nummer angrenzen.

Beispiel.

Nehmen wir an, die No. 17 hat gewonnen.

Zwei Spieler, (die nach unserem System spielen) der eine links der andere rechts am Tisch placirt, machen ihre Einsätze:

Der links *(A)* auf der 6. Linie und spielt mithin auf die Nummern 16, 17, 18, 19, 20 und 21.

Der rechts *(B)* auf der 5. Linie und spielt folglich die Nummern 13, 14, 15, 16, 17 und 18.

Der Spieler links *(A,)* ob er verliert oder gewinnt, setzt nach und nach seine Einsätze auf die siebente, achte, neunte, zehnte, eilfte, erste, zweite, dritte Linie u. s. w.

Der Spieler rechts *(B,)* anstatt seine Einsätze auf dieselben Linien wie sein vis-à-vis zu setzen, zieht es vor, die folgenden Coups auf die vierte, dritte, zweite, erste, eilfte, zehnte, neunte, achte Linie u. s. w. zu setzen.

Derjenige Spieler, welcher den anderen öfter gewinnen sieht, kann ohne Nachtheil, sein Spiel ändern und das seines vis-à-vis annehmen dies versteht sich nur vom ***Platz***, wo man den ***Einsatz setzt*** und nicht vom ***Einsatz selbst***, dessen ***unveränderliche Fixation*** in dem ***Regeltableau*** angegeben ist.

Erklärung des Regel-Tableau's

Erste Colonne.

Die erste Colonne zeigt die Zahl der gespielten und allmählig verlorenen Coups an.

Wenn man das Spiel beginnt spielt man den auf No. 1 dieser Colonne laufenden Einsatz und allmählig die auf No. 2, 3, 4 u. s. w. angezeigten Einsätze, *bis man gewinnt.*

Sowie man einen Coup gewonnen hat, so fängt man wieder den auf No. 1 dieser Colonne laufenden Einsatz und immer nach und nach die auf No. 2, 3, 4 u. s. w. angezeigten Einsätze an.

Diese Art des Spiels darf *durchaus nicht verändert werden.*

Zweite Colonne.

Die zweite Colonne zeigt die Höhe des Einsatzes von jedem Coup an.

Dritte Colonne.

Die dritte Colonne zeigt den Totalbetrag der verlorenen Einsätze an, *vom letzten gewinnenden Coup an*, und addirt mit dem, welchen man spielt.

Vierte Colonne.

Die vierte Colonne giebt die durch die Bank zu zahlende Summe *im Falle des Gewinnes an*, den Einsatz des gewinnenden Coups mit einbegriffen.

Fünfte Colonne.

Die fünfte Colonne zeigt, *im Falle des Gewinnes*, das Nettobenefiz des Spielers an, das Remboursement überschreitend, welches ihm durch die von ihm verlorenen Einsätze effectuirt wird.

Erstes Beispiel.

Serie von 3 Coups.

Nachdem also ein Spieler zwei Coups à 2 Gulden hinter einander verloren hat, zusammen . . 4 Gulden, spielt er eine dritte ebenso hoch, also . . . 2 Gulden.

Diese drei vereinigten Coups bilden eine Serie, deren Summe in der dritten Colonne gegenüber vom dritten Coup, also . . . . 6 Gulden.

Wenn er diesen dritten Coup gewinnt, so erhält der Spieler 6 mal [a] den Werth seines Einsatzes von 2 Gul-

[a] Der Ausdruck 6 mal den Einsatz, dessen man sich immer bedient, ist in der That unrichtig. Die Bank *bezahlt* 6 mal folgendermassen:

Da sie jede eingesetzte Summe *von vorn herein als für sich gewonnen betrachtet*, so *lässt* sie dem Spieler den Einsatz, der ihn eben hat gewinnen lassen, also . . . . 2 Gulden
und zahlt ihm danach den *5 maligen* Betrag des Einsatzes, also . . . . 10 Gulden

Totalsumme des 6 fachen Einsatzes . . . . 12 Gulden.

den, also die in der vierten Colonne, gegenüber dem dritten Coup angegebene Totalsumme von . . . 12 Gulden.

Zieht er hiervon den Betrag der vorhin detaillirten von ihm riskirten Summen mit 6 Gulden

ab, so behält er als Resultat dieser Operation, den Betrag des Nettobenefizes, herrührend aus dieser Serie von 3 Coups (Totalsumme,) in der fünften Colonne gegenüber dem dritten Coup, mithin . . . . 6 Gulden.

Zweites Beispiel.

Serie von 13 Coups.

Ein anderer Spieler hat in eilf hinter einander folgenden Coups, eine Totalsumme von . 38 Gulden verloren.

Beim zwölften Coup ist sein Einsatz . . . 8 Gulden.

Zwölfter Coup, dritte Colonne . . . . 46 Gulden.

Er verliert nochmals und beim dreizehnten Coup beträgt sein Einsatz . . . . 10 Gulden.

Dreizehnter Coup, dritte Colonne . . 56 Gulden.

Er gewinnt und erhält (seinen Einsatz mit einbegriffen) die im dreizehnten Coup, vierte Colonne angegebene Summe . . . . 60 Gulden.

Sein Nettogewinn, *nach vollständigem Rembourſement* der 56 *riskirten* Gulden, beträgt die im dreizehnten Coup, fünfte Colonne befindliche Summe . . . . 4 Gulden.

Der Leser sieht aus den beiden vorhergehenden Beispielen:

1. Dass jeder Coup in solcher Weise berechnet ist, damit sein Einsatz möglichst schwach ist;
2. Dass bei jedem gewinnenden Coup, er *nicht allein wieder in den Besitz ſeines verlorenen Geldes kommt*, sondern dass er noch *einen Gewinn* macht, dessen Betrag er im Voraus weiss;
3. Dass die Grösse dieses Gewinnes *ganz von ihm abhängt*, und dass sie hoch oder niedrig ist, je nach seinem Belieben.

Regel-Tableau.

Total-Einsatz 4000 Gulden oder Thaler.

Nr. der gespielten Coups.	Einsatz von jedem Coup.	Addition der verlorenen Einsätze und des gewinnenden Einsatzes.	Bruttogewinn, den Einsatz miteinbegriffen.	Nettogewinn des gewinnenden Coups.
1.	2 Gld.	2 Gld.	12 Gld.	10 Gld.
2.	2 „	4 „	12 „	8 „
3.	2 „	6 „	12 „	6 „
4.	2 „	8 „	12 „	4 „
5.	2 „	10 „	12 „	2 „
6.	3 „	13 „	18 „	5 „
7.	3 „	16 „	18 „	2 „
8.	4 „	20 „	24 „	4 „
9.	5 „	25 „	30 „	5 „
10.	6 „	31 „	36 „	5 „
11.	7 „	38 „	42 „	4 „
12.	8 „	46 „	48 „	2 „
13.	10 „	56 „	60 „	4 „
14.	12 „	68 „	72 „	4 „
15.	14 „	82 „	84 „	2 „
16.	17 „	99 „	103 „	3 „
17.	20 „	119 „	120 „	1 „

Nr. der gespielten Coups.	Einsatz von jedem Coup.	Addition der verlorenen Einsätze und des gewinnenden Einsatzes.	Bruttogewinn, den Einsatz miteinbegriffen.	Nettogewinn des gewinnenden Coups.
18.	25 Gld.	144 Gld.	150 Gld.	6 Gld.
19.	30 „	174 „	180 „	6 „
20.	35 „	209 „	210 „	1 „
21.	43 „	252 „	258 „	6 „
22.	51 „	303 „	306 „	3 „
23.	61 „	364 „	366 „	2 „
24.	73 „	437 „	438 „	1 „
25.	88 „	525 „	528 „	3 „
26.	106 „	631 „	636 „	5 „
27.	127 „	758 „	762 „	4 „
28.	152 „	910 „	912 „	2 „
29.	183 „	1093 „	1098 „	5 „
30.	219 „	1312 „	1314 „	2 „
31.	263 „	1575 „	1578 „	3 „
32.	316 „	1891 „	1896 „	5 „
33.	379 „	2270 „	2274 „	4 „
34.	455 „	2725 „	2730 „	5 „
35.	546 „	3271 „	3276 „	5 „
36.	655 „	3926 „	3930 „	4 „